Deutscher Bundestag **Drucksache 19/8769**

19. Wahlperiode 28.03.2019

Kleine Anfrage

der Abgeordneten Britta Katharina Dassler, Stephan Thomae, Grigorios Aggelidis, Renata Alt, Christine Aschenberg-Dugnus, Nicole Bauer, Jens Beeck, Nicola Beer, Dr. Jens Brandenburg (Rhein-Neckar), Mario Brandenburg (Südpfalz), Dr. Marco Buschmann, Dr. Marcus Faber, Thomas Hacker, Katrin Helling-Plahr, Markus Herbrand, Torsten Herbst, Manuel Höferlin, Reinhard Houben, Olaf in der Beek, Gyde Jensen, Dr. Christian Jung, Dr. Marcel Klinge, Carina Konrad, Konstantin Kuhle, Ulrich Lechte, Bernd Reuther, Matthias Seestern-Pauly, Frank Sitta, Judith Skudelny, Katja Suding, Michael Theurer, Manfred Todtenhausen, Katharina Willkomm und der Fraktion der FDP

Anerkennung der Gemeinnützigkeit von eSport-Vereinen

Der eSport ist längst kein Einzelphänomen mehr. Laut einer aktuellen Veröffentlichung des eSport-Bund-Deutschland (ESBD) e. V. aus dem Jahr 2018 gibt es in Deutschland 58 eSport-Vereine und 25 Mehrspartenvereine mit eSport-Angebot (Quelle: https://esportbund.de/wp-content/uploads/2018/08/eSport_in_Deutschland_2018_ESBD.pdf, S. 8). Viele dieser eSport-Vereine haben sich in das Vereinsregister eintragen lassen und streben die Anerkennung als gemeinnütziger Verein auf Grundlage von § 52 Absatz 2 Nummer 21 der Abgabenordnung (AO) durch die Finanzbehörden an. Für die eSport-Vereine würde die Anerkennung als gemeinnütziger Verein eine Reihe von steuer- und verwaltungsrechtlichen Vorteilen bedeuten. Mit der Anerkennung der Gemeinnützigkeit wären unter anderem die Befreiung von der Körperschaftsteuer, von der Gewerbesteuer und von der Grundsteuer sowie die Anwendung eines ermäßigten Umsatzsteuersatzes verbunden. Die Vereine könnten zudem Spenden empfangen und wären antragsberechtigt für Projektmittel aus EU- und Bundesförderungen. Die Anerkennung der Gemeinnützigkeit stellt damit aus Sicht der Fragesteller für Vereine einen erheblichen Anreiz für die rechtliche Institutionalisierung dar.

Aus der Antwort auf die Kleine Anfrage der Fraktion der FDP auf Bundestagsdrucksache 19/4060 geht hervor, dass Vereine mit eSport-Angebot bereits nach geltendem Recht als gemeinnützig anerkannt und damit steuerlich gefördert werden können, wenn sie die Anforderungen von Katalogzwecken des § 52 Absatz 1 und Absatz 2 AO erfüllen. In der Praxis berichten eSport-Vereine und auch Sportvereine mit eSport-Angebot jedoch über erhebliche Schwierigkeiten bei der Anerkennung der Gemeinnützigkeit. Bislang ist bundesweit nur ein einziger eSport-Verein bekannt, der von den Finanzbehörden als gemeinnützig im Sinne der Abgabenordnung anerkannt wurde. Bescheinigt wurde die Gemeinnützigkeit in diesem Fall jedoch nicht für die Bereitstellung eines eSport-Angebotes, sondern unter dem Gesichtspunkt der Förderung der Jugendhilfe (https://esportbund.de/2018/02/04/erster-reiner-esport-verein-als-gemeinnuetzig-anerkannt-bundesverband-esbd-gratuliert-leipzig-esport-e-v-zur-vorreiterrolle-und-mahnt-anerkennung-auch-

als-sport-an/; www.hopfgarten. de/news/esport-im-verein.aspx,). Diese Einschätzung geht auch aus einem Sachstand der Wissenschaftlichen Dienste des Deutschen Bundestages zum Thema „Auswirkungen von eSport-Angeboten auf die Anerkennung der Gemeinnützigkeit“ hervor (Aktenzeichen WD 4 – 3000 – 012/19; www.bundestag.de/resource/blob/627216/90bf12656f8f588b3bb1d0d0ef5e5f4e/WD-4-012-19-pdf-data.pdf). Unter eSport verstehen wir die kompetitive Austragung von Wettkämpfen zwischen menschlichen Spielerinnen und Spielern unter Nutzung von Video- und Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln.

Im Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD wird die wachsende Bedeutung der eSport-Landschaft in Deutschland anerkannt und die vollständige Anerkennung des eSports „als eigene[r] Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht“ für den eSport wird vereinbart. Aus Sicht der Fragesteller setzt die Anerkennung des eSportes als eigener Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht die Anerkennung als Sport im Sinne des § 52 AO und damit der steuerrechtlichen Anerkennung als gemeinnütziger Zweck voraus.

Wir fragen die Bundesregierung:

1. Was versteht die Bundesregierung gemäß dem Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD unter dem Begriff eSport?
2. Wie viele in das Vereinsregister eingetragene Sportvereine sind der Bundesregierung bekannt?

   Wie viele davon sind insgesamt auf Grundlage von § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO als gemeinnützig anerkannt?
3. Wie viele in das Vereinsregister eingetragene Sportvereine haben nach Kenntnis der Bundesregierung seit dem Jahr 2000 bei den Finanzbehörden einen Antrag auf Anerkennung der Gemeinnützigkeit auf Grundlage von § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO gestellt?
   a) Wie viele davon wurden auf Grundlage von § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO als gemeinnützig anerkannt?
   b) Wie viele davon wurden auf Grundlage von § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO nicht als gemeinnützig anerkannt?
4. Wie vielen in das Vereinsregister eingetragenen Sportvereinen wurde nach Kenntnis der Bundesregierung seit dem Jahr 2000 die Gemeinnützigkeit auf Grundlage von § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO aberkannt?
5. Wie viele in das Vereinsregister eingetragene Sportvereine mit eSport-Angebot sind der Bundesregierung bekannt?

   Wie viele davon sind insgesamt auf Grundlage von § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO als gemeinnützig anerkannt?

6. Wie viele in das Vereinsregister eingetragene Sportvereine mit eSport-Angebot haben nach Kenntnis der Bundesregierung seit dem Jahr 2000 bei den Finanzbehörden einen Antrag auf Anerkennung der Gemeinnützigkeit auf Grundlage von § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO gestellt?

   a) Wie viele davon wurden auf Grundlage von § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO als gemeinnützig anerkannt?

   b) Aufgrund welcher anderen in der Abgabenordnung aufgeführten gemeinnützigen Zwecke wurden eingetragene Sportvereine mit eSport-Angebot als gemeinnützig anerkannt?

   c) Wie viele davon wurden auf Grundlage von § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO nicht als gemeinnützig anerkannt?

      Was waren nach Kenntnis der Bundesregierung die Gründe dafür?

7. Wie vielen in das Vereinsregister eingetragenen Sportvereinen mit eSport-Angebot wurde nach Kenntnis der Bundesregierung seit dem Jahr 2000 die Gemeinnützigkeit auf Grundlage von § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO aberkannt?

   Was waren nach Kenntnis der Bundesregierung die Gründe dafür?

8. Wie viele in das Vereinsregister eingetragene eSport-Vereine sind der Bundesregierung bekannt?

   Wie viele davon sind insgesamt auf Grundlage von § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO als gemeinnützig anerkannt?

9. Wie viele in das Vereinsregister eingetragene eSport-Vereine haben nach Kenntnis der Bundesregierung seit dem Jahr 2000 bei den Finanzbehörden einen Antrag auf Anerkennung der Gemeinnützigkeit auf Grundlage von § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO gestellt?

   a) Wie viele davon wurden auf Grundlage von § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO als gemeinnützig anerkannt?

   b) Aufgrund welcher anderen in der Abgabenordnung aufgeführten gemeinnützigen Zwecke wurden eingetragene eSport-Vereine als gemeinnützig anerkannt?

   c) Wie viele davon wurden auf Grundlage von § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO nicht als gemeinnützig anerkannt?

      Was waren nach Kenntnis der Bundesregierung die Gründe dafür?

10. Wie vielen in das Vereinsregister eingetragenen eSport-Vereinen wurde nach Kenntnis der Bundesregierung seit dem Jahr 2000 die Gemeinnützigkeit auf Grundlage von § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO aberkannt?

    Was waren nach Kenntnis der Bundesregierung die Gründe dafür?

11. Wie viele nicht in das Vereinsregister eingetragene Sport-Vereine sind der Bundesregierung bekannt?

    Wie viele davon sind insgesamt auf Grundlage von § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO als gemeinnützig anerkannt?

12. Wie viele nicht in das Vereinsregister eingetragene Sportvereine haben nach Kenntnis der Bundesregierung seit dem Jahr 2000 bei den Finanzbehörden einen Antrag auf Anerkennung der Gemeinnützigkeit auf Grundlage von § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO gestellt?

    a) Wie viele davon wurden auf Grundlage von § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO als gemeinnützig anerkannt?

    b) Aufgrund welcher anderen in der Abgabenordnung aufgeführten gemeinnützigen Zwecke wurden nicht eingetragene Sportvereine als gemeinnützig anerkannt?

    c) Wie viele davon wurden auf Grundlage von § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO nicht als gemeinnützig anerkannt?

       Was waren nach Kenntnis der Bundesregierung die Gründe dafür?

13. Wie vielen nicht in das Vereinsregister eingetragenen Sportvereinen wurde nach Kenntnis der Bundesregierung seit dem Jahr 2000 die Gemeinnützigkeit auf Grundlage von § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO aberkannt?

    Was waren nach Kenntnis der Bundesregierung die Gründe dafür?

14. Wie viele nicht in das Vereinsregister eingetragene Sportvereine mit eSport-Angebot sind der Bundesregierung bekannt?

    Wie viele davon sind insgesamt auf Grundlage von § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO als gemeinnützig anerkannt?

15. Wie viele nicht in das Vereinsregister eingetragene Sport-Vereine mit eSport-Angebot haben nach Kenntnis der Bundesregierung seit dem Jahr 2000 bei den Finanzbehörden einen Antrag auf Anerkennung der Gemeinnützigkeit auf Grundlage von § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO gestellt?

    a) Wie viele davon wurden auf Grundlage von § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO als gemeinnützig anerkannt?

    b) Aufgrund welcher anderen in der Abgabenordnung aufgeführten gemeinnützigen Zwecke wurden nicht eingetragene Sportvereine mit eSport-Angebot als gemeinnützig anerkannt?

    c) Wie viele davon wurden auf Grundlage von § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO nicht als gemeinnützig anerkannt?

       Was waren nach Kenntnis der Bundesregierung die Gründe dafür?

16. Wie vielen nicht in das Vereinsregister eingetragenen Sportvereinen mit eSport-Angebot wurde nach Kenntnis der Bundesregierung seit dem Jahr 2000 die Gemeinnützigkeit auf Grundlage von § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO aberkannt?

    Was waren nach Kenntnis der Bundesregierung die Gründe dafür?

17. Wie viele nicht in das Vereinsregister eingetragene eSport-Vereine sind der Bundesregierung bekannt?

    Wie viele davon sind insgesamt auf Grundlage von § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO als gemeinnützig anerkannt?

18. Wie viele nicht in das Vereinsregister eingetragene eSport-Vereine haben nach Kenntnis der Bundesregierung seit dem Jahr 2000 bei den Finanzbehörden einen Antrag auf Anerkennung der Gemeinnützigkeit auf Grundlage von § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO gestellt?

    a) Wie viele davon wurden auf Grundlage von § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO als gemeinnützig anerkannt?

    b) Aufgrund welcher anderen in der Abgabenordnung aufgeführten gemeinnützigen Zwecke wurden nicht eingetragene eSport-Vereine als gemeinnützig anerkannt?

    c) Wie viele davon wurden auf Grundlage von § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO nicht als gemeinnützig anerkannt?

       Was waren nach Kenntnis der Bundesregierung die Gründe dafür?

19. Wie vielen nicht in das Vereinsregister eingetragenen eSport-Vereinen wurde nach Kenntnis der Bundesregierung seit dem Jahr 2000 die Gemeinnützigkeit auf Grundlage von § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO aberkannt?

    Was waren nach Kenntnis der Bundesregierung die Gründe dafür?

20. Wie stellt die Bundesregierung über den Anwendungserlass zur Abgabenordnung (AEAO) hinaus sicher, dass allen Finanzämtern bei denen Anträge auf die Anerkennung von Gemeinnützigkeit auf Grundlage von § 52 Absatz 2 AO die notwendigen Informationen zur Verfügung stehen, um eine Einordnung des eSportes vorzunehmen?

21. Welche anderen gemeinnützigen Zwecke, außer der Sport, kommen nach Kenntnis der Bundesregierung in Frage, um eSport-Vereine oder Sportvereine mit eSport-Angebot als gemeinnützig anzuerkennen?

22. Plant die Bundesregierung eine Aufnahme des eSportes als eigenen gemeinnützigen Zweck in den Katalog gemeinnütziger Zwecke des § 52 Absatz 2 AO?

23. Plant die Bundesregierung eine explizite Aufnahme des eSportes als Sport in den Anwendungserlass zur Abgabenordnung (AEAO) des Bundesministeriums der Finanzen?

24. Plant die Bundesregierung eine Anerkennung des eSportes als Förderung der Allgemeinheit im Sinne des § 52 Absatz 2 AO und damit mittelbar die Anerkennung der Gemeinnützigkeit des eSportes?

25. Welche Möglichkeiten sieht die Bundesregierung, eSport den Status der Gemeinnützigkeit zu ermöglichen?

    Welche Variante wird präferiert, um die im Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD getroffene Vereinbarung zum eSport umzusetzen?

26. Welche Abteilungen bzw. welches Bundesministerium bzw. oberste Bundesbehörden beschäftigen sich mit eSport?

    Mit welchen Aspekten des eSportes beschäftigen sich diese jeweils?

27. Welche Koordinierung findet und fand bisher zu eSport innerhalb der Bundesregierung statt?

28. Existieren innerhalb der Bundesregierung (inklusive Beauftragte der Bundesregierung für Digitalisierung) unterschiedliche Auffassungen dazu, ob und inwieweit eSport als Sport zu verstehen ist?

29. Welche Abstimmungen und mit welchem Ergebnis finden zwischen dem Bundesministerium des Innern, für Bau und Heimat und der Beauftragten der Bundesregierung für Digitalisierung zum Thema eSport statt?

30. Welche gesetzlichen Verpflichtungen ergeben sich für eSport-Vereine, denen die Gemeinnützigkeit aufgrund von Jugendförderung anerkannt wurde?
31. Wie verhält es sich mit der Gemeinnützigkeit von eSport-Vereinen, denen die Gemeinnützigkeit auf Grund von Jugendförderung anerkannt wurde, wenn ihre Mitglieder im Schnitt das 27. Lebensjahr vollendet haben?

Berlin, den 13. März 2019

Christian Lindner und Fraktion



Satz: Satzweiss.com Print, Web, Software GmbH, Mainzer Straße 116, 66121 Saarbrücken, www.satzweiss.com
Druck: Printsystem GmbH, Schafwäsche 1-3, 71296 Heimsheim, www.printsystem.de
Vertrieb: Bundesanzeiger Verlag GmbH, Postfach 10 05 34, 50445 Köln, Telefon (02 21) 97 66 83 40, Fax (02 21) 97 66 83 44, www.betrifft-gesetze.de
ISSN 0722-8333